

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Kedudukan Pembelajaran Menganalisis Aspek Makna dan Kebahasaan Teks Biografi berdasarkan Kurikulum 2013**

Kurikulum merupakan acuan dan pedoman utama dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah. Adanya Kurikulum, proses pembelajaran dapat terencana dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran pun dapat dicapai. Tingkat keberhasilan pembelajaran di kelas akan berbeda-beda, dikarenakan persepsi perorangan guru pasti memiliki perbedaan. Namun, dunia pendidikan ingin membuat standar yang sesuai dengan kebutuhan zaman saat ini. Oleh sebab itu, pemerintah Indonesia membuat sebuah sistem yang disebut Kurikulum.

Kurikulum bukanlah sebuah perangkat yang permanen, karena kurikulum terus berevolusi mengikuti perkembangan zaman dan kebutuhan masyarakat. Seorang guru yang berhasil akan selalu memerhatikan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum yang digunakan. Pada awalnya dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi Kurikulum 2013 atau Pendidikan Berbasis Karakter. Kita sebagai warga negara sebaiknya dapat membantu untuk memajukan mutu pendidikan di Indonesia.

Rendahnya mutu pendidikan di Indonesia dapat memengaruhi keterampilan seseorang dalam berbahasa. Salah satu keterampilan berbahasa seperti menulis, tidak bisa dilepaskan dari aspek keterampilan berbahasa lainnya. Keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara, dan membaca akan memberikan kontribusi berharga untuk menulis. Salah satunya perubahan kompetensi keterampilan dalam pembelajaran menganalisis teks. Keterampilan dalam menganalisis teks merupakan suatu hal yang harus dikuasai peserta didik, karena dengan menganalisis peserta didik dapat memilih sesuatu dengan pertimbangan yang terkonsep sebelum mengambil keputusan. Hal tersebut juga tercantum dalam Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 adalah pengembangan dari kurikulum 2006 yang disusun mengacu pada tujuan Pendidikan Nasional dan berdasarkan evaluasi kurikulum sebelumnya dalam menjawab tantangan yang

dihadapi bangsa di masa depan. Kurikulum 2013 berisi kompetensi inti dan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh peserta didik. Kurikulum 2013 mengutamakan pemahaman *skill*, dan pendidikan karakter guna meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan yang mengarah pada pembentukan budi pekerti dan akhlak mulia peserta didik secara utuh.

Berdasarkan uraian tersebut menjadi penjabar, bahwa Kurikulum 2013 karakteristik pembelajaran berpusat pada peserta didik bukan pada guru yang diharapkan mampu mengubah karakter masyarakat menjadi lebih baik, dan berguna bagi kemajuan bangsa.

#### **a. Kompetensi Inti (KI)**

Kompetensi inti dirancang dalam empat kelompok yang saling terkait yaitu berkenaan dengan sikap keagamaan (kompetensi inti 1), sikap sosial (kompetensi inti 2), pengetahuan (kompetensi inti 3), dan keterampilan (kompetensi inti 4). Keempat kelompok itu menjadi acuan kompetensi dasar dan harus dikembangkan dalam setiap peristiwa pembelajaran secara integratif. Kompetensi yang berkenaan dengan sikap keagamaan dan sosial dikembangkan secara tidak langsung yaitu pada waktu peserta didik belajar tentang pengetahuan dan keterampilan.

Kompetensi inti merupakan gambaran mengenai kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan (afektif, kognitif, dan psikomotor) yang harus dipelajari peserta didik untuk jenjang sekolah, kelas, dan mata pelajaran. Kompetensi inti adalah kemampuan yang harus dimiliki seorang peserta didik untuk setiap kelas melalui pembelajaran. Kompetensi inti harus menggambarkan kualitas yang seimbang antara pencapaian *hard skill* dan *soft skill*.

Mulyasa (2013, hlm. 174) menjelaskan kompetensi inti adalah sebagai berikut.

kompetensi inti adalah operasionalisasi Standar Kompetensi Lulusan (SKL) dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki oleh peserta didik yang telah menyelesaikan pendidikan dalam satuan pendidikan tertentu, yang

menggambarkan kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas, dan mata pelajaran.

Berdasarkan penjelasan Mulyasa di atas, penulis mengulas bahwa Kompetensi Inti merupakan gambaran mengenai kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan (afektif, kognitif, dan psikomotor) yang harus dipelajari siswa untuk jenjang sekolah, kelas, dan mata pelajaran.

Majid (2014, hlm. 50), menjelaskan pengertian kompetensi inti adalah sebagai berikut.

Kompetensi inti merupakan terjemahan atau operasionalisasi SKL dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki mereka yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu atau jenjang pendidikan tertentu gambaran mengenai kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dipelajari setiap peserta didik.

Berdasarkan penjelasan Majid di atas, penulis mengulas bahwa Kompetensi Inti merupakan tingkat mengukur kemampuan untuk mencapai standar kompetensi lulusan yang harus dimiliki oleh peserta didik pada setiap tingkat, kelas, dan program.

Mangkunegara (2005, hlm. 113) mengemukakan, “Kompetensi inti merupakan faktor mendasar yang dimiliki seseorang yang mempunyai kemampuan lebih, yang membuatnya berbeda dengan seseorang yang mempunyai kemampuan rata-rata atau biasa saja”. Berdasarkan penjelasan Mangkunegara di atas, penulis berpendapat bahwa Kompetensi Inti merupakan kompetensi utama yang dibagi menjadi ke dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang akan diberikan kepada siswa. Kompetensi Inti ini merupakan kompetensi vertikal dan kompetensi horizontal Kompetensi Dasar.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa Kompetensi Inti adalah tingkat kemampuan untuk mencapai standar kompetensi lulusan yang harus dimiliki oleh peserta didik pada setiap tingkat, kelas, dan program. Selain itu dengan adanya kompetensi inti ini supaya seseorang mempunyai kemampuan lebih yang membuatnya berbeda dengan

seseorang yang mempunyai kemampuan rata-rata atau disebut biasa saja. Kompetensi inti sering disebut dengan kompetensi vertikal dan kompetensi horizontal. Adanya kompetensi ini pembelajaran akan lebih terarah dan mempermudah guru dalam melaksanakan dan menilai pembelajarannya baik dalam kelas maupun di luar kelas.

#### **b. Kompetensi Dasar (KD)**

Kompetensi Dasar merupakan acuan untuk mengembangkan materi pokok, kegiatan pembelajaran, dan Standar Kompetensi Lulusan untuk penilaian. Kompetensi Dasar dirumuskan untuk mencapai Kompetensi Inti. Rumusan Kompetensi Dasar dikembangkan dengan memerhatikan karakteristik siswa, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran. Setiap mata pelajaran mempunyai Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar untuk mengukur belajar peserta didik.

Menurut Majid (2014, hlm. 57) “Kompetensi Dasar berisi tentang konten-konten atau kompetensi yang terdiri dari sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang bersumber pada kompetensi inti yang harus dikuasai peserta didik. Kompetensi dasar akan memastikan hasil pembelajaran tidak berhenti sampai pengetahuan saja, melainkan harus berlanjut kepada keterampilan serta bermuara kepada sikap”.

Berdasarkan penjabaran Majid di atas penulis dapat mengulas bahwa Kompetensi Dasar (KD) berfungsi sebagai pengorganisasian terhadap keterkaitan kompetensi Dasar (KD) antara jenjang pendidikan, maupun pengorganisasi keterkaitan antara konten atau mata pelajaran yang dipelajari peserta didik.

Setiap KI terdapat berbagai macam KD yang telah dirumuskan oleh pemerintah, dan untuk itu guru pada setiap mata pelajaran menggunakan KD untuk mengembangkan pengetahuan pada peserta didik, sekaligus menjadi acuan dalam setiap pembelajaran yang dilaksanakan.

Mulyasa (2008, hlm. 109) menjelaskan “Kompetensi dasar merupakan arah dan landasan untuk mengembangkan materi pokok, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian pembelajaran, dan Indikator pencapaian kompetensi

untuk penilaian”. Kompetensi dasar merupakan gambaran umum tentang kemampuan siswa dalam menyerap pembelajaran yang berupa pengetahuan, gagasan, pendapat, pesan dan perasaan secara lisan dan tulisan serta memanfaatkannya dalam berbagai kemampuan.

Berdasarkan penjelasan Mulyasa di atas, penulis mengulas bahwa Kompetensi Dasar adalah arah atau landasan untuk mengembangkan materi pokok dalam kegiatan pembelajaran dan untuk mengukur gambaran umum dalam mengukur kemampuan peserta didik dalam menangkap pembelajaran yang berupa pengetahuan. Adanya kompetensi dasar ini akan membantu guru dalam melakukan dan melaksanakan pembelajaran.

Menurut Ranchman (2014, hlm. 23) “Kompetensi dasar merupakan kompetensi setiap mata pelajaran untuk setiap kelas yang diturunkan dari kompetensi inti, kompetensi dasar yang terdiri atas sikap, pengetahuan, dan keterampilan”. Berdasarkan penjelasan Rachman di atas, penulis dapat mengulas bahwa Kompetensi Dasar adalah kompetensi yang terdapat dalam setiap mata pelajaran yang terdiri dari sikap, pengetahuan, dan keterampilan hasil dari pengembangan Kompetensi Inti yang harus dikuasai oleh semua peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa Kompetensi dasar merupakan konten-konten atau kompetensi yang terdiri dari sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang bersumber pada kompetensi Inti yang harus dikuasai oleh peserta didik, karena dengan adanya Kompetensi Inti pembelajaran pun akan lebih terarah baik untuk mengukur pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik. Ada pun Kompetensi Dasar yang diangkat oleh penulis berdasarkan Kurikulum 2013 adalah **3.15 menganalisis aspek makna dan kebahasaan dalam teks biografi.**

Berdasarkan Kompetensi Dasar penulis merumuskan indikator yang berhubungan dengan pembelajaran menganalisis aspek makna dan kebahasaan dalam teks biografi dengan menggunakan model permainan melalui multimedia adalah sebagai berikut.

1. Menuliskan tema.
2. Menuliskan fakta.

3. Menuliskan aspek makna
4. Menuliskan ciri-ciri kebahasaan.
5. Menyimpulkan aspek makna dan kebahasaan teks biografi

Berdasarkan rumusan indikator, peserta didik diharapkan mampu untuk menganalisis aspek makna dan kebahasaan dalam teks biografi dengan tepat. Karena dengan indikator tersebut diharapkan mampu untuk mengarahkan peserta didik dalam menganalisis aspek makna dan kebahasaan yang terdapat dalam teks biografi.

### **c. Alokasi Waktu**

Alokasi waktu adalah penentuan berapa lama pembelajaran ditentukan. Penentuan alokasi waktu ditentukan pada jumlah jam pelajaran sesuai dengan struktur kurikulum yang berlaku serta keluasan materi yang harus dikuasai oleh peserta didik. Kalender pendidikan merupakan salah satu arsip pendidikan sekolah yang wajib dimiliki setiap sekolah. Kalender pendidikan berbeda dengan kalender pada umumnya. Kalender pendidikan disusun sesuai dengan kebutuhan daerah, karakteristik sekolah, kebutuhan peserta didik dan masyarakat dengan memerhatikan kalender pendidikan sebagaimana tercantum standar isi. Pelaksanaan suatu kegiatan senantiasa memerlukan alokasi waktu tertentu.

Majid (2012, hlm. 58) mengatakan, “Alokasi waktu adalah perkiraan berapa lama peserta didik mempelajari materi yang telah ditentukan, bukan lamanya peserta didik mengerjakan tugas di dalam kelas atau dalam kehidupan sehari-hari”. Alokasi perlu diperhatikan pada tahap pengembangan silabus dan perencanaan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan Majid diatas, penulis dapat mengulas bahwa alokasi waktu adalah sebagai acuan bagi guru memperkirakan waktu pembelajaran. Selain itu waktu pembelajaran yang efektif adalah pada jumlah jam yang setiap minggunya meliputi jumlah jam dalam semua pembelajaran untuk seluruh mata pelajaran. Hal ini untuk memperkirakan jumlah jam tatap muka yang diperlukan.

Ranchman (2010, hlm. 6) mengatakan, “Alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian kompetensi dasar dan beban belajar”.

Berdasarkan uraian Rusman di atas, penulis dapat mengulas bahwa alokasi waktu tersebut adalah sebagai acuan bagi setiap guru agar bisa menentukan waktu pembelajaran sesuai dengan pencapaian kompetensi dasar yang dicapainya. Dengan adanya alokasi waktu ini, guru akan lebih leluasa dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk penyampaian materi.

Mulyasa (2009, hlm. 86) menjelaskan, “Waktu pembelajaran efektif adalah jumlah jam pelajaran setiap minggu, meliputi jam pelajaran untuk seluruh mata pelajaran termasuk muatan lokal, ditambah jumlah jam untuk kegiatan pengembangan diri”. Berdasarkan uraian Mulyasa di atas, penulis dapat mengulas bahwa penentuan alokasi waktu, guru harus bisa mempertimbangkan waktu pelaksanaannya demi tercapainya kompetensi yang diinginkan. Hasil dari pertimbangan ini guru bisa mengecek waktu yang telah ditentukan. Alokasi waktu sangatlah penting untuk memperintungkan pembelajaran setiap minggunya yang akan dilaksanakan. Dengan adanya alokasi waktu ini guru akan lebih leluasa dalam menyampaikan materinya. Sehingga belajar mengajar lancar dan terkendali. Alokasi waktu di SMA saat ini yaitu 4x45 menit dalam satu kali pertemuan.

Berdasarkan alokasi waktu di atas dalam penelitian ini, waktu yang dibutuhkan untuk melaksanakan pembelajaran mengalisis aspek makna dan kebahasaan dalam teks biografi adalah  $4 \times 45$  menit atau 2 kali pertemuan. Dalam hal ini cukup untuk menguji rancangan dan pelaksanaan pembelajaran dalam pembelajaran serta langsung melakukan praktik menganalisis aspek makna dan kebahasaan dalam teks biografi dengan menggunakan model permainan sebagai model pembelajarannya serta tidak luput penggunaan multimedia yang tertera dalam judul penelitian.

Berdasarkan uraian para ahli di atas, alokasi waktu adalah perkiraan waktu yang dibutuhkan oleh guru dalam mengajarkan materi yang telah ditentukan berdasarkan tingkat kesukaran materi, jumlah kompetensi dasar dan tingkat kepentingan kompetensi dasar. Waktu pembelajaran efektif adalah jumlah jam pembelajaran setiap minggu meliputi jumlah jam pembelajarannya untuk seluruh mata pelajaran termasuk muatan lokal ditambah jumlah jam untuk kegiatan

pengembangan diri. Selain itu, penentuan alokasi waktu harus disesuaikan dengan kalender pendidikan dan keperluan untuk pencapaian kompetensi dasar dan beban belajar. Jadi waktu yang dibutuhkan untuk melaksanakan pembelajaran menganalisis aspek makna dan kebahasaan dalam teks biografi adalah  $4 \times 45$  menit atau 2 kali pertemuan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

## **2. Menganalisis Aspek Makna dan Kebahasaan dalam Teks Biografi**

### **a. Pengertian Menganalisis Aspek Makna dan Kebahasaan dalam Teks Biografi**

Analisis adalah aktivitas yang memuat sejumlah kegiatan seperti mengurai, membedakan, memilah sesuatu untuk digolongkan dan dikelompokkan kembali menurut kriteria tertentu kemudian dicari kaitannya dan ditafsirkan maknanya. Menganalisis adalah menelaah atau menguraikan sesuatu atas bagian-bagian serta hubungan antar bagian tersebut untuk memperoleh pemahaman yang utuh.

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, bahwa menganalisis merupakan penyelidikan terhadap suatu peristiwa untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya. Sedangkan menganalisis diartikan sebagai menyelidiki dengan menguraikan bagian-bagiannya. Berdasarkan KBBI (*Kamus Besar Bahasa Indonesia*) penulis mengulas bahwa menganalisis merupakan kegiatan menyelidiki secara mendalam isi pokok permasalahan dengan menguraikan, membedakan, dan memilah bagian-bagian yang dimuat dalamnya.

Menurut Depdiknas (2008, hlm. 59) menjelaskan, “Menganalisis adalah melakukan analisis”. Sedangkan, analisis adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, peristiwa, dsb) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab-musabab, duduk perkaranya, dsb). Berdasarkan penjelasan Depdiknas, penulis mengulas bahwa menganalisis adalah kegiatan seseorang dalam melakukan analisis atau penyelidikan terhadap suatu karangan dengan mengikuti langkah-langkah menganalisis yang benar.

Semi (2007, hlm. 14), dalam bukunya mengungkapkan, “Pengertian menulis adalah suatu proses kreatif untuk memindahkan gagasan ke dalam



lambang-lambang tulisan”. Memindahkan gagasan menuntun siswa untuk mengembangkan imajinasinya. Berdasarkan penjelasan Semi di atas, penulis mengulas bahwa menulis merupakan pemindahan gagasan ke dalam lambang tulis untuk itu siswa dituntut berpikir kreatif. Menulis tidak hanya diperlukan untuk menghasilkan buah pikiran semata, namun tulisan juga dijadikan sebagai alat dokumentasi, informasi, dan menjaga peradaban karena tulisan-tulisan yang dihasilkan akan menggambarkan bagaimana eksistensi kehidupan manusia pada masa itu.

Menganalisis teks adalah penyelidikan (meneliti/memeriksa) terhadap suatu teks atau wacana (karangan, perbuatan dan lain sebagainya), dan menganalisis merupakan kegiatan melakukan analisis. Di dalam menganalisis ada beberapa langkah yang perlu diperhatikan yaitu struktur, isi, dan bahasa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa menganalisis teks adalah penyelidikan (meneliti/memeriksa) terhadap suatu teks atau wacana (karangan, perbuatan dan lain sebagainya), dan menganalisis merupakan kegiatan melakukan analisis. Kegiatan menganalisis dalam konteks bahasa Indonesia diartikan sebagai kegiatan menulis dengan menguraikan permasalahan yang ada.

Selain itu, untuk menganalisis teks ada proses tahapan demi tahapan harus dilaksanakan secara berurutan yakni harus memperhatikan beberapa aspek-aspek dalam menganalisis yaitu struktur, isi, dan bahasa. Tahapan tersebut supaya menghasilkan penyelidikan teks yang objektif dan tersusun agar sesuai dengan apa yang diteliti oleh penulis maka penulis harus bisa menyesuaikan tahapan-tahapan berikut dengan benar agar penyelidikan tentang pembelajaran aspek makna dan kebahasaan teks biografi dapat terlaksana dengan aturan yang bersangkutan berikut.

#### **b. Langkah-langkah Menganalisis Teks Biografi**

Analisis adalah sikap atau perhatian terhadap sesuatu (benda, fakta, fenomena) sampai mampu menguraikan menjadi bagian-bagian, serta mengenal kaitan antarbagian tersebut dalam keseluruhan. Analisis dapat juga diartikan

sebagai kemampuan memecahkan atau menguraikan suatu materi atau informasi menjadi komponen-komponen yang lebih kecil sehingga lebih mudah dipahami.

Salim (2008, hlm. 57) menjelaskan pengertian analisis adalah sebagai berikut.

1. Analisis adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa (perbuatan, karangan dan sebagainya) untuk mendapatkan fakta yang tepat (asal usul, sebab, penyebab sebenarnya, dan sebagainya).
2. Analisis adalah penguraian pokok persoalan atas bagian-bagian, penelaahan bagian-bagian tersebut dan hubungan antar bagian untuk mendapatkan pengertian yang tepat dengan pemahaman secara keseluruhan.
3. Analisis adalah penjabaran (pembentangan) sesuatu hal.
4. Analisis adalah proses pemecahan masalah yang dimulai dengan hipotesis (dugaan, dan sebagainya) sampai terbukti kebenarannya melalui beberapa kepastian pengamatan dan percobaan.
5. Analisis adalah proses pemecahan masalah (melalui akal) ke dalam bagian-bagiannya berdasarkan metode yang konsisten untuk mencapai pengertian tentang prinsip-prinsip dasarnya.

Berdasarkan penjelasan Salim di atas, penulis mengulas bahwa menganalisis merupakan suatu kegiatan dalam menyelesaikan, mengurai maupun mencari bagian-bagian yang dikaji. Jadi, analisis merupakan proses pemecahan masalah berdasarkan model pembelajaran yang bagian-bagiannya untuk mencapai pengertian tentang prinsip-prinsip dasar.

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2011, hlm. 20), menganalisis dapat diartikan sebagai berikut.

Menganalisis berakar dari kata analisis yang artinya penyelidikan terhadap suatu peristiwa untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya. Sedangkan menganalisis diartikan sebagai menyelidiki dengan menguraikan bagian-bagiannya. Jadi, menganalisis merupakan kegiatan menyelidiki secara mendalam isi pokok permasalahan dengan menguraikan, membedakan, dan memilah bagian-bagian yang dimuat dalamnya.

Berdasarkan uraian *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, penulis dapat mengulas bahwa menganalisis merupakan kegiatan penyelidikan terhadap suatu karangan atau peristiwa yang dimana isi pokok permasalahan untuk menguraikan, membedakan, dan memilah bagian-bagian yang dimuat didalamnya. Hasil dari analisis ini akan memperoleh informasi yang dibutuhkan.

Menurut Depdiknas (2008, hlm. 59) menjelaskan, “Menganalisis adalah melakukan analisis. Analisis adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa

(karangan, peristiwa, dsb) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab-musabab, duduk perkaranya, dsb).” Berdasarkan penjelasan Depdiknas di atas, penulis dapat mengulas bahwa menganalisis merupakan kegiatan analisis terhadap suatu objek seperti karangan atau peristiwa yang diurai maupun dibedakan menjadi beberapa golongan untuk memudahkan dalam menganalisis dan mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab-musabab, duduk perkaranya, dsb).

Menganalisis merupakan penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri serta hubungan antarbagian. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa untuk menganalisis isi teks perlu memperhatikan hal-hal yang dianggap perlu. Selain itu, untuk menganalisis teks proses tahapan demi tahapan harus dilaksanakan secara berurutan dan teliti agar menghasilkan penyelidikan teks yang objektif dan tersusun agar sesuai dengan aspek makna dan kebahasaan teks yang terdapat pada teks bersangkutan. Sebuah susunan yang sistematis akan menghasilkan hasil yang tersusun baik melalui membaca ataupun proses menulis. Jadi menganalisis adalah menganalisis teks berarti melakukan suatu kajian atau penelitian terhadap suatu teks atau kegiatan analisis terhadap suatu objek karangan yang diurai maupun dibedakan menjadi beberapa aspek untuk memudahkannya.

### **3. Teks Cerita Biografi**

#### **a. Pengertian Teks Cerita Biografi**

Cerita biografi merupakan sebuah bacaan yang membahas tentang kehidupan seseorang. Secara sederhana, biografi dapat diartikan sebagai sebuah kisah riwayat hidup seseorang. Biografi sendiri dapat berbentuk hanya beberapa baris kalimat saja, namun biografi tersebut dapat lebih dari 1 buku.

Menurut Kemendikbud (2014, hlm. 37), bahwa teks biografi merupakan teks yang mengisahkan tokoh atau pelaku, peristiwa, dan masalah yang dihadapinya seseorang. Biografi adalah riwayat hidup seseorang yang ditulis oleh orang lain. Dalam biografi disajikan sejarah hidup, pengalaman-pengalaman, sampai kisah sukses. Umumnya biografi menampilkan tokoh-tokoh terkenal, orang sukses, atau orang yang telah berperan besar dalam suatu hal yang

menyangkut kehidupan orang banyak. Teks biografi biasanya menampilkan tokoh-tokoh terkenal atau orang yang berperan besar dalam suatu hal kehidupan.

Berdasarkan penjelasan Kemendikbud di atas, penulis pun mengulas bahwa teks biografi merupakan teks yang menceritakan sejarah riwayat hidup, pengalaman-pengalaman, sampai kisah sukses.

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Depdiknas, 2008, hlm.197) dijelaskan, “Pengertian teks biografi adalah riwayat hidup seseorang yang ditulis oleh orang lain”. Dari pengertian tersebut, dapat diartikan bahwa biografi merupakan sebuah cerita yang menganalisis dan menerangkan kehidupan seseorang.

Tarigan (1986, hlm. 141), menyatakan pengertian biografi sebagai berikut.

Biografi adalah bentuk wacana yang mengisahkan pengalaman-pengalaman dan kehidupan pribadi seseorang, pola umum yang dikembangkan adalah riwayat hidup seseorang urutan-urutan peristiwa atau tindak-tanduk yang mempunyai kaitan dengan kehidupan seorang tokoh. Sasaran utama biografi adalah menyajikan atau mengemukakan peristiwa-peristiwa yang dramatis, dan berusaha menarik manfaat dari seluruh pengalaman pribadi yang kaya raya itu bagi pembaca dan anggota masyarakat lainnya.

Berdasarkan definisi para ahli di atas, penulis dapat menarik simpulan bahwa cerita biografi merupakan sebuah karya tulis atau karangan yang ditulis oleh ahli penulis sesuai dengan fakta kehidupan seseorang dan lingkungannya dengan ciri bahasa yang baik dan serba pendek di segala unsur yang membangunnya, baik peristiwa yang diungkapkan, isi cerita, kesan dan pesan, jumlah kata yang digunakan serta teks cerita biografi merupakan teks yang berisi tentang kehidupan dan pengalaman-pengalaman hidup seseorang berdasarkan kehidupan nyata.

## **b. Aspek Makna Teks Biografi**

Teks biografi memiliki aspek makna yang harus dipahami. Makna adalah bagian dari semantik yang tidak bisa dipisahkan dari apa saja yang kita tuturkan. Pada umumnya kebahasaan ini memudahkan penulis dalam menentukan bagian dalam teks menjadikan teks lebih tersusun, dan mudah dipahami. Teks yang tersusun dengan runtun akan membuat isi suatu tulisan menjadi kohesi dan

koheren. Aspek makna dimaksudkan sebagai suatu istilah yang lazim digunakan bagi aspek-aspek sastra yang tersusun secara sistematis dalam suatu karya sastra.

Menurut Ullman (dalam Semi 2007, hlm. 82) mengemukakan bahwa makna adalah hubungan antara makna dengan pengertian yang disampaikan penutur..Berdasarkan penjelasan Ullman di atas, penulis dapat mengulas bahwa makna adalah hubungan dalam arti kesepadanan antara bahasa atau antara ujaran yang di tunjukannya kepada orang lain sehingga orang mengerti atas maksud yng disampaikan.

Pateda (2001, hlm 79) menjelaskan “Makna merupakan kata-kata dan istilah yang membingungkan”. Berdasarkan penjelasan Pateda di atas, penulis mengulasnya bahwa makna tersebut selalu menyatu pada tuturan kata maupun kalimatnya. Jadi yang setiap penutur katakana itu melekat pada kalimat yang terlontar oleh penutur tersebut.

Chaer (2006, hlm. 286) mengungkapkan, “Pengertian makna sebagai pengertian atau konsep yang dimiliki atau terdapat pada suatu tanda linguistik”.

Dalam Kamus Linguistik, pengertian makna dijabarkan menjadi:

1. Maksud pembicara.
2. Pengaruh penerapan bahasa dalam pemakaian persepsi atau perilaku manusia atau kelompok manusia.
3. Hubungan dalam arti kesepadanan atau ketidak sepadanan antara bahasa atau antara ujaran dan semua hal yang ditunjukkannya.
4. Cara menggunakan lambang-lambang bahasa.
5. Cara menggunakan makna atau tujuan.

Berdasarkan uraian di atas, penulis mencoba mengungkapnya. Jadi makna adalah istilah yang membingungkan. Tapi jika si pendengar paham akan tersebut sudah pasti tersebut dapat mudah tahuu arahnya kemana. Makna adalah susatu arti yang trkandung baik dalam bahasa tulisan maupun bahasa lisan yang disampaikan oleh pembicara ataupun penulis melalui dengan bahasa tulis.

### **1) Aspek Makna Teks Biografi**

Makna adalah hubungan antara lambang bunyi dengan acuannya. Makna merupakan bentuk responsi dari stimulus yang diperoleh pemeran dalam komunikasi sesuai dengan asosiasi maupun hasil belajar yang dimiliki. Makna

adalah bagian dari semantik yang tidak bisa dipisahkan dari apa saja yang kita tuturkan. Aspek makna dimaksudkan sebagai suatu karya sastra karena memiliki sistematika tersusun.

Ujaran manusia itu mengandung makna yang utuh. Keutuhan makna itu merupakan perpaduan dari empat aspek, yakni pengertian (*sense*), perasaan (*feeling*), nada (*tone*), dan amanat (*intension*). Memahami aspek itu dalam seluruh konteks adalah bagian dari usaha untuk memahami makna dalam komunikasi. Aspek makna dimaksudkan sebagai suatu karya sastra karena memiliki sistematika tersusun.

### **1. Pengertian (*Sense*)**

Pengertian disebut juga dengan tema. Pengertian ini dapat dicapai apabila pembicara dengan lawan bicaranya atau dengan penulis dengan pembicara mempunyai kesamaan bahasa yang digunakan atau disepakati bersama.

Lyons (dalam Tarigan, 1986, hlm. 92) menjelaskan “Pengertian adalah sistem hubungan-hubungan yang berbeda dengan kata lain di dalam kosakata”.

Maksudnya Lyons di atas, penulis mengulas bahwa pengertian dapat dicapai apabila antara pembicara dan kawan bicara tersebut terdapat kesamaan dalam penggunaan bahasa. Jika hal tersebut ada kesamaan bahasa, maka pendengar mengerti apa yang kita maksudkan.

Chaer (2006, hlm. 286) mengungkapkan “Pengertian makna sebagai pengertian atau konsep yang dimiliki atau terdapat pada suatu tanda linguistik”.

Dalam Kamus Linguistik, pengertian makna dijabarkan menjadi :

1. Maksud pembicara.
2. Pengaruh penerapan bahasa dalam pemakaian persepsi atau perilaku manusia atau kelompok manusia.
3. Hubungan dalam arti kesepadanan atau ketidak sepadanan antara bahasa atau antara ujaran dan semua hal yang ditunjukkannya.
4. Cara menggunakan lambang-lambang bahasa.

Berdasarkan penjelasan Chaer dalam Kamus Linguistik di atas, penulis mencoba mengungkapnya. Makna adalah istilah yang membingungkan. Tapi jika pendengar paham apa yang disampaikan oleh pembicara dengan maksud tersebut pendengar akan memahami makna yang disampaikan.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, penulis mengulas bahwa pengertian adalah hubungan dalam arti kesepadanan antara bahasa atau antara ujaran yang di tunjukannya kepada orang lain sehingga orang mengerti atas maksud yng disampaikan.

Pengertian disebut juga dengan tema. Pengertian ini dapat dicapai apabila pembicara dengan lawan bicaranya atau antara penulis dengan pembaca mempunyai kesamaan bahasa yang digunakan atau disepakati bersama. Kalau antara pembicara dan pendengar mempunyai kesamaan pengertian mengenai satuan-satuan ini, maka pendengar mengerti apa yang kita maksudkan.

Berdasarkan definsi para ahli bahasa di atas, dapat dikatakan bahwa batasan tentang pengertian makna sangat sulit ditentukan karena setiap pemakai bahasa memiliki kemampuan dan cara pandang yang berbeda dalam memaknai sebuah ujaran atau kata. Pengertian ini dapat dicapai apabila pembicara dengan lawan bicaranya atau antara penulis dengan pembaca mempunyai kesamaan bahasa yang digunakan atau disepakati bersama.

## **2. Nilai Rasa (*Feeling*)**

Aspek makna yang berhubungan dengan nilai rasa berkaitan dengan sikap pembicara terhadap hal yang dibicarakan.dengan kata lain, nilai rasa yang berkaitan dengan makna adalah kata-kata yang berhubungan dengan perasaan, baik yang berhubungan dengan dorongan maupun penilaian.

Menurut Ahmed (2009, hlm. 32) menjelaskan “Perasaan adalah keadaan atau *state* individu sebagai akibat stimulus dari pepsepsi sebagai aktibat stimulus baik eksternal maupun internal”.Berdasarkan penjelasan Chaplin di atas, penulis dapat mengulas bahwa rasa merupakan suatu keadaan dalam diri individu sebagai suatu akibat dari yang dialaminya atau yang dipersepsinya. Setiap orang memiliki rasa yang berbeda-beda baik dalam pelajaran maupun dalam luar pelajaran.

Menurut Marahimin (2010, hlm 68), menjelaskan “Rasa adalah nada perasaan menyenangkan atau tidak, yang menyertai suatu pikiran yang melekat didalamnya dan biasanya berlangsung lama serta kurang disertai oleh komponen fisiologik”. Berdasarkan penjelasan Maramis di atas, penulis dapat mengulas

bahwa rasa sesuatu tentang keadaan jiwa manusia yang dihayati secara senang atau tidak senang.

Ahmadi (2007, hlm. 27) menjelaskan bahwa rasa adalah suatu keadaan kerohanian atau peristiwa kejiwaan yang kita alami dengan senang atau tidak senang dalam hubungan dengan peristiwa mengenal dan bersifat subjektif. Berdasarkan penjelasan Ahmadi di atas, penulis dapat mengulas bahwa bahwa perasaan itu bersifat subyektif, banyak dipengaruhi oleh keadaan diri seseorang. Artinya perasaan dapat timbul karena mengamati, menanggapi, menghayalkan, mengingat-ingat, atau memikirkan sesuatu. Aspek makna yang berhubungan dengan nilai rasa berkaitan dengan sikap pembicara terhadap hal yang dibicarakan. dengan kata lain, nilai rasa yang berkaitan dengan makna adalah kata-kata yang berhubungan dengan perasaan, baik yang berhubungan dengan dorongan maupun penilaian.

Jadi, setiap kata mempunyai makna yang berhubungan dengan nilai rasa dan setiap kata mempunyai makna yang berhubungan dengan perasaan. Artinya perasaan dapat timbul karena mengamati, menanggapi, menghayalkan, mengingat-ingat, atau memikirkan sesuatu. Dalam kehidupan sehari-hari selamanya kita berhubungan dengan rasa dan perasaan, Katakanlah kita dingin, jengkel, terharu, gembira, dan untuk menggambarkan hal-hal yang berhubungan dengan aspek perasaan tersebut, kita gunakan kata-kata yang sesuai. Dengan aspek makna seseorang akan memahami suatu arti atau istilah makna.

Berdasarkan definisi para ahli di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa perasaan (*feeling*) dalam aspek makna setiap kata mempunyai makna yang berhubungan dengan nilai rasa dan setiap kata mempunyai makna yang berhubungan dengan perasaan baik dalam kehidupan sehari-hari selamanya kita berhubungan dengan rasa dan perasaan.

### **3. Nada (*Tone*)**

Aspek nada berhubungan pula dengan aspek makna yang bernilai rasa. Dengan kata lain, hubungan antara pembicara dengan pendengar akan menentukan sikap yang tercermin dalam kata-kata yang digunakan. Aspek makna



nada ini melibatkan pembicara untuk memilih kata-kata yang sesuai dengan keadaan kawan bicara dan pembicara sendiri.

Shipley (dalam Pateda (2007, hlm. 94), mengemukakan bahwa nada adalah sikap pembicara terhadap kawan bicara yang di tuturkan oleh penutur. Berdasarkan penjelasan Shipley di atas, penulis dapat mengulas bahwa nada merupakan hubungan antara pembicara dengan pendengar akan menentukan sikap yang tercermin dalam kata-kata yang digunakan.

Keraf (2007, hlm 57), menjelaskan bahwa nada adalah kerja sama antara nada, tekanan, durasi, dan perhentian-perhentian yang menyertai suatu tutur, dari awal hingga perhentian yang terakhir. Nada kerap berhubungan dengan tekanan yang disampaikan oleh penutur. Berdasarkan penjelasan Keraf di atas, penulis dapat mengulas bahwa nada tinggi rendahnya pengucapan suatu kata.

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* bahwa nada adalah lagu kalimat atau tinggi rendahnya nada yang di tuturkan. Berdasarkan penjelasan *Kamus Besar Bahasa Indonesia* di atas, penulis dapat mengulas bahwa nada itu terpusat pada bagaimana cara pengucapan suatu kata yang di lontarkan penutur pada pendengar.

Berdasarkan definsi para ahli di atas, dapat di simpulkan bahwa nada merupakan sikap pembicara terhadap kawan bicara yang berpusat pada bagaimana cara pengucapan suatu kata yang di lontarkan penutur pada pendengar dengan mengatur tinggi rendahnya pengucapan suatu kata. Selain itu harus memperhatikan lawan bicara dari sikap nada yang di tuturkannya sehingga akan paham dan mengerti kepada pendengarnya.

#### **4. Tujuan (*Intention*)**

Aspek makna tujuan ini adalah “*his aim, concionus or unconscious, the effect he is endeavouring to promote*” (tujuan atau maksud, baik disadari maupun tidak, akibat usaha dari peningkatan).

Menurut Shipley (dalam Pateda, 2001, hlm. 95) menjelaskan “Aspek tujuan merupakan maksud senang atau tidak senang, efek usaha keras yang dilaksanakan”. Berdasarkan penjelasan Shipley di atas, penulis dapat mengulas

bahwa aspek tujuan tersebut merupakan senang atau tidaknya orang terhadap apa yang kita maksudkan. Artinya maksud ini untuk membuat dampak apakah seseorang senang atau malah sebaliknya.

Menurut Kridalaksana (2001, hlm. 132) bahwa aspek tujuan makna adalah cara menggunakan lambang-lambang bahasa. Berdasarkan penjelasan Kridalaksana di atas, penulis dapat mengulas bahwa aspek tujuan tersebut merupakan bagaimana mempergunakan bahasa yang digunakan agar tersampaikan dengan baik, sehingga orang mengerti akan maksud yang disampaikan penutur dengan berbagai lambang-lambang bahasa yang disampaikan secara lisan maupun secara tertulis.

Menurut Palmer ( dalam Pateda, 2001, hlm. 125), menjelaskan “Tujuan adalah hubungan antara unsur-unsur linguistik berupa kata-kata, kalimat-kalimat dan dunia pengalaman nonlinguistik”. Aspek makna bertujuan tersebut merupakan bagaimana mempergunakan bahasa yang digunakan agar tersampaikan dengan baik, sehingga orang mengerti akan maksud yang disampaikan penutur dengan berbagai lambang-lambang bahasa.

Tujuan adalah hubungan antara unsur-unsur linguistik berupa kata-kata, kalimat-kalimat.

Berdasarkan penjelasan Palmer di atas, penulis dapat mengulas bahwa aspek tujuan tersebut diartikan sebagai makna yang langsung berhubungan dengan acuan yang ditunjuk oleh kata atau ujaran. Jadi, berdasarkan urutan itu, kita dapat menghubungkan keempat aspek makna yang telah disebutkan di atas. Makna adalah bagian yang tidak terpisahkan dari semantik dan selalu melekat dari apa saja yang kita tuturkan.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa makna adalah bagian yang tidak terpisahkan dari semantik dan selalu melekat dari apa saja yang kita tuturkan. Selain itu makna juga pengertian atau konsep yang dimiliki atau terdapat pada sebuah tanda linguistik. Bahwa aspek makna dalam sebuah teks biografi yaitu untuk memudahkan penulis dalam menentukan bagian dalam teks menjadikan teks lebih tersusun, dan mudah dipahami. Teks yang tersusun dengan runtun akan membuat isi suatu tulisan menjadi kohesi dan koheren.

### c. Ciri-ciri Kebahasaan Teks Biografi

Kebahasaan adalah alat, bahasa itu arbitrer, bahasa itu pola komunikasi dan untuk berinteraksi. Sedangkan kebahasaan adalah mempelajari bahasa tertentu untuk mengetahui pola komunikasinya. Kebahasaan merupakan bahasa yang dipakai dalam mengkomunikasikan sesuatu yang biasanya bahasa berkaitan dengan semua bahasa.

*Kamus Besar Bahasa Indonesia* (depdiknas, 2008, hlm.117), menyatakan “Kebahasaan merupakan hal yang berkaitan dengan semua bahasa”. Jadi dapat diartikan bahwa ciri-ciri kebahasaan adalah kekhasan suatu teks biografi terhadap bahasanya. Berdasarkan *Kamus Besar Bahasa Indonesia* di atas, penulis dapat mengulas bahwa kebahasaan adalah cara bagaimana kita saling berinteraksi di masyarakat.

Kosasih (2014, hlm. 163) memaparkan tentang kaidah kebahasaan teks biografi sebagai berikut.

1. Menceritakan waktu lampau.
2. Menggunakan kata-kata yang menunjukkan urutan peristiwa.
3. Menggunakan kata apa yang menunjukkan siapa, apa, kapan, dimana, dan bagaimana.
4. Menggunakan kata-kata yang menunjukkan nama tempat dan waktu.

Berdasarkan penjelasan Kosasih di atas, penulis dapat mengulas bahwa ciri-ciri kebahasaan teks biografi merupakan teks yang menceritakan kejadian waktu lampau, mempunyai urutan peristiwa, menggunakan kata apa yang menunjukkan siapa, apa, kapan, dimana, dan bagaimana serta menggunakan kata-kata yang menunjukkan nama tempat dan waktu.

Di dalam *Buku Siswa Bahasa Inonesia Ekspresi Diri dan Akademik* (kemendikbud, 2013, hlm. 129) ciri- ciri kebahasaan teks biografi dinyatakan sebagai berikut.

Bahasa lain yang sering ditemukan dalam sebuah teks biografi adalah kalimat simplek (yang sesungguhnya sama dengan kalimat tunggal). Kalimat simplek adalah kalimat yang hanya terdiri atas satu verba utama yang menggambarkan satu aksi peristiwa atau keadaan yang sering terdapat dalam teks biografi.

Berdasarkan uraian di atas, penulis mengulas bahwa ciri kebahasaan teks biografi biasanya terdapat kalimat simplek yaitu kalimat yang terdiri dari satu verta utama di dalamnya.

Teks biografi adalah suatu bentuk teks yang berisi mengenai kisah atau cerita suatu tokoh dalam mengarungi kehidupannya, entah itu berupa kelebihan, masalah atau kekurangan yang ditulis oleh seseorang agar tokoh tersebut bisa menjadi teladan untuk orang banyak. Selain biografi, ada juga yang namanya Autobiografi. Autobiografi merupakan suatu riwayat hidup yang ditulis sendiri oleh tokoh tersebut. Untuk itu, antara biografi dan autobiografi sangatlah berbeda. Perbedaan tersebut dapat ditinjau dari penulisnya, apakah riwayat tersebut ditulis sendiri atau orang lain yang menuliskannya. *Authorized biography*, sebuah biografi yang penulisannya mendapatkan izin atau sepengetahuan tokoh yang akan di tulis cerita hidupnya. *Unauthorized biography*, biografi yang penulisannya tanpa seizing dan sepengetahuan tokoh yang akan di tulis kisah hidupnya. Biasanya penulisan unauthorized biography terjadi karena tokoh tersebut telah wafat.

Berdasarkan definisi para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri kebahasaan teks biografi pada uraian pertama hampir sama dengan uraian kedua karena yang membedakannya adalah pada urutan peristiwanya. Ciri kebahasaan kebanyakan menceritakan kejadian waktu lampau, mempunyai urutan peristiwa, menggunakan kata apa yang menunjukan siapa, apa, kapan, dimana, dan bagaimana serta menggunakan kata-kata yang menunjukan nama tempat dan waktu.

#### **4. Model Permainan Melalui Multimedia**

##### **1. Pengertian Model Permainan Melalui Multimedia**

Model pembelajaran adalah jalan atau alur pembelajaran yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan. Metode atau model salah satu jalan atau cara yang ditempuh untuk mencapai tujuan yang diharapkan pada setiap pembelajaran atau kegiatan lainnya. Metode atau model yang akan penulis gunakan adalah model permainan melalui multimedia.

Hans Daeng (dalam Andang Ismail, 2009, hlm.17) menjelaskan “Permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan

bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak”. Selanjutnya Andang Ismail (2009: 26) menuturkan bahwa permainan ada dua pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang atau kalah.

Berdasarkan penjelasan Hans Daeng dan Andang Ismail di atas, penulis dapat mengulas bahwa model permainan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Alat permainan adalah semua alat bermain yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat, seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, atau menyusun sesuai dengan bentuk aslinya.

Model permainan melalui multimedia merupakan salah satu metode dalam pembelajaran dengan multimedia interaktif yang berbasis komputer. Tujuan model Model permainan melalui multimedia adalah untuk menyediakan suasana / lingkungan yang memberikan fasilitas belajar yang menambah kemampuan siswa. Model permainan melalui multimedia tidak perlu menirukan realita namun dapat memiliki karakter yang menyediakan tantangan yang menyenangkan bagi siswa. Model permainan melalui multimedia sebagai pembangkit motivasi dengan memunculkan cara berkompetisi untuk mencapai sesuatu.

Model permainan melalui multimedia merupakan perangkat lunak yang didesain untuk meningkatkan motivasi dengan menambahkan aturan permainan dan atau kompetisi dalam aktivitas pembelajaran. Model permainan melalui multimedia menyediakan lingkungan menarik dimana peserta didik harus mengikuti aturan yang telah dijelaskan sebelumnya dan berusaha untuk mencapai tujuan yang menantang. Ketika peserta didik mengetahui bahwa mereka akan bermain game, mereka mengharapkan sebuah aktivitas yang menyenangkan dan

menghibur dikarenakan adanya sebuah tantangan dari sebuah kompetisi dan adanya potensi untuk memenangkannya<sup>4</sup>.

Tedjasaputro (dalam Sudono, 2009, hlm. 15) menyatakan “Belajar dengan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mempraktekkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tak terhitung banyaknya”. Berdasarkan penjelasan Tedjasaputro di atas, penulis mengulas bahwa permainan adalah belajar dengan bermain dapat membuat anak bisa membuat konsep atau pengertian yang mungkin guru tidak bisa menyangkanya karena dengan bermain, anak dapat mengolah sesuatu yang tidak biasa menjadi luar biasa. Model permainan juga bisa dilakukan secara individu maupun berkelompok guna mencapai tujuan tertentu.

Wahono (2007, hlm. 29) mengatakan “Multimedia adalah perpaduan antara teks, grafik, sound, animasi dan video untuk menyampaikan pesan ke publik”. Berdasarkan penjelasan Wahono di atas, penulis mengulas bahwa multimedia merupakan perangkat yang memuat pesan yang akan di sampaikan kepada publik melalui teks maupun gambar.

Vaughan (2011, hlm. 47) mengatakan “Multimedia adalah beberapa kombinasi dari teks, gambar, suara, animasi dan video dikirim ke anda melalui komputer atau alat elektronik lainnya atau dengan manipulasi digital”. Berdasarkan penjelasan Vaughan di atas, penulis mengulas bahwa multimedia merupakan gabungan antara beberapa teks, gambar, video yang di sampaikan melalui komputer digital.

Komputer dewasa ini tidak lagi merupakan konsumsi bagi mereka yang bergerak di bidang bisnis atau dunia kerja, tetapi telah digunakan juga secara luas dalam dunia pendidikan. Banyak potensi yang terdapat dalam komputer yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran. Menurut Hannafin dan Peck (dalam Uno, 2007, hlm. 215), potensi media komputer dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran antara lain: (1) memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dan materi pelajaran, (2) proses belajar dapat berlangsung secara individual sesuai dengan kemampuan peserta didik, (3) mampu menampilkan unsur audio visual untuk meningkatkan minat belajar, (4)

dapat memberikan umpan balik terhadap respon peserta didik dengan segera, (5) mampu menciptakan proses belajar secara berkesinambungan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model permainan melalui multimedia adalah perangkat lunak yang didesain untuk meningkatkan motivasi dengan menambahkan aturan permainan dan atau kompetisi dalam aktivitas pembelajaran.

Dalam konteks komunikasi pembelajaran, multimedia dapat dipandang sebagai pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Jadi, dukungan elektronik memungkinkan komputer digunakan sebagai media untuk mengembangkan atau inovasi-inovasi model pembelajaran yang lebih baik, interaktif, dan berbasis teknologi.

Sebaiknya permainan melalui multimedia digunakan sebagai bagian dari proses belajar, bukan hanya untuk mengisi waktu kosong atau sekedar permainan. Permainan melalui multimedia sebaiknya dirancang menjadi suatu aksi atau kejadian yang dialami sendiri oleh peserta didik, kemudian ditarik dalam proses refleksi untuk menjadi hikmah yang mendalam (prinsip, nilai, atau pelajaran-pelajaran). Wilayah perubahan yang dipengaruhi adalah rana sikap-nilai.

Berdasarkan definisi para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan melalui multimedia merupakan salah satu metode dalam pembelajaran dengan multimedia interaktif yang berbasis komputer. Tujuan model model permainan melalui multimedia adalah untuk menyediakan suasana atau lingkungan yang memberikan fasilitas belajar yang menambah kemampuan peserta didik. Model permainan melalui multimedia tidak perlu menirukan realita namun dapat memiliki karakter yang menyediakan tantangan yang menyenangkan bagi peserta didik. Model permainan melalui multimedia sebagai pembangkit motivasi dengan memunculkan cara berkompetisi untuk mencapai sesuatu. Selain itu, model permainan melalui multimedia memiliki sebuah aturan, kompetisi, tantangan, khayalan, keamanan dan hiburan didalamnya, membutuhkan adanya pemain (pemain-pemain), adanya lingkungan di mana para pemain berinteraksi,

dan adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai, memiliki aktivitas dan bentuk yang menarik, terdapatnya nilai pembelajaran, tepatnya keterampilan khusus yang dibutuhkan, dan rendahnya tingkat kekejaman, memiliki sifat untuk memotivasi, mempunyai struktur dan adanya ketertarikan pancaindera dengan digunakannya gambar, animasi, suara.

#### **a. Langkah-langkah Model Permainan Melalui Multimedia**

Dalam proses belajar mengajar metode pembelajaran mempunyai peran sangat penting karena sebagai penguat proses belajar mengajar untuk tercapainya sebuah tujuan pembelajaran yang telah di rancang dalam rumusan perencanaan proses belajar mengajar.

Sudjana (2010, hlm. 100) dalam kegiatan ini maka akan dijelaskan langkah-langkahnya sebagai berikut.

1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengkomunikasikan kompetensi dasar yang akan dicapai serta memotivasi siswa.
3. Menyajikan informasi. Guru menyajikan informasi kepada siswa.
4. Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar. Guru menginformasikan pengelompokan siswa.
5. Membimbing kelompok belajar. Guru memotivasi serta memfasilitasi kerja siswa dalam kelompok-kelompok belajar.
6. Evaluasi. Guru mengevaluasi hasil belajar tentang mater pembelajaran yang telah dilaksanakan.
7. Memberikan penghargaan. Guru memberi penghargaan hasil belajar individual dan kelompok.

Berdasarkan penjelasan Sudjana di atas, penulis mengulas bahwa model permainan ini memilki langkah-langkah yang harus di perhatikan oleh guru agar berjalan sesuai yang di harapkan guru pada keefektifan model ini dalam belajar pembelajaran di kelas. Langkah-langkah tersebut sekaligus agar guru bias mengefektikan setiap kegiatan belajar mengajar yang berlangsung.

Rusman (2012, hlm. 23) langkah-langkah model permainan melalui multimedia dibagi kedalam tiga komponen yakni sebagai berikut.

##### **1. Pendahuluan**

Tujuannnya adalah untuk menetapkan tahapan dari permainan dan menjamin siswa akan mngerti apa yang harus dikerjakan. Jika dalam pembukaannya kurang menarik, maka akan kehilangan tujuan



pembelajarannya, sebab siswa mungkin hanya berkonsentrasi dalam menyelesaikan masalah- masalah yang tidak penting dari permainan multimedia itu sendiri. Dalam pembukaan biasanya terdapat judul atau title, tujuan, aturan/rules, petunjuk bermain/*direction for use*, dan pilihan permainan.

## 2. Bentuk permainan melalui multimedia

Pada bagian ini meliputi: skenario, tingkatan permainan, pelaku permainan, aturan permainan, tantangan dalam pencapaian tujuan, rasa ingin tahu, kompetisi positif, hubungan bermakna antara pemain dan pembelajaran, kemampuan melawan kesempatan, menang atau kalah, pilihan permainan, alur atau langkah- langkah yang harus dilakukan, pergantian, tipe kegiatan, interaksi dalam bermain.

## 3. Penutup

Dalam menutup permainan yang harus diperhatikan adalah memberi tahu siapa pemenangnya dengan memberikan skor terbaik, memberikan penghargaan (*reward*) baik berupa benda seperti uang, makanan, atau permainan tambahan secara cuma-cuma, menyediakan informasi terutama dengan *feedback* untuk pemain dalam peningkatan permainan dalam penampilan individual, dan terakhir penutup.

Unsur penting dalam penggunaan media pembelajaran adalah keterampilan guru dalam penerapan media yang dapat mendukung pelajaran yang akan disampaikan. Ketersaling dukungan antara media dan pelajaran yang akan disampaikan tentunya akan menghasilkan suasana belajar yang menyenangkan baik bagi siswa maupun bagi guru, sekaligus tujuan pembelajaran dapat tercapai. Maka sebelum menyiapkan pembelajaran dengan menggunakan multimedia ada hal-hal yang harus diperhatikan sebagai berikut.

### 1. Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa

Sebelum guru menggunakan media, guru hendaklah terlebih dahulu mengetahui pengetahuan dan keterampilan awal yang dimiliki para siswa sebelum mengikuti pelajaran yang disajikan melalui media tersebut, dengan diketahuinya hal itu maka guru memiliki kemampuan dalam menentukan secara tepat pengembangan media yang dirancang.

### 2. Menetapkan Tujuan Pembelajaran

Merupakan langkah kedua dalam pemilihan media pembelajaran yang cocok dalam pencapaian tujuan pembelajaran, yang mana hal ini harus mengacu

kepada salah satu ranah atau gabungan dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Penggunaan media dalam pengajaran hendaknya dipandang sebagai bagian integral dari suatu sistem pengajaran dan sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar.

### **3. Persiapan Guru**

- a Mempersiapkan media yang telah ditetapkan beserta segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penerapan media.
- b Persiapan dalam keterampilan penguasaan penggunaan media, sehingga dalam penerapannya dapat berfungsi untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- c Guru hendaknya menghitung untung dan ruginya dari pemanfaatan suatu media.
- d Guru memberikan penjelasan lebih lanjut terhadap materi yang dianggap kurang jelas pada materi yang tertuang dalam media pembelajaran.

### **4. Persiapan Kelas**

- a Mempersiapkan kelas secara kondusif, baik itu dari segi kesiapan mental siswa menerima pelajaran dengan menggunakan media yang telah dipilih, maupun kesiapan suasana kelas dalam penerapan media pembelajaran.
- b Berikan pengarahan khusus terhadap ide-ide yang sulit bagi siswa pada materi yang akan disampaikan melalui media.
- c Arahkan mereka dengan berbagai stimulus.
- d Pusatkan perhatian mereka melalui suatu komentar atau pertanyaan pendahulu.

### **5. Langkah penyajian media dalam kegiatan pembelajaran**

- a Media yang diberikan harus dapat memberikan dukungan terhadap isi bahan pembelajaran, seperti bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi biasanya membutuhkan media agar lebih mudah untuk dipahami oleh siswa.

- b Media yang digunakan mudah untuk diduplikatnya dan sesuai dengan taraf berfikir siswa mudah digunakan. Hal ini sangat berpengaruh pada kemudahan dalam proses pembelajaran.
- c Media harus dapat memfasilitasi siswa secara menyeluruh, sehingga pesan dan informasi yang akan disampaikan diterima secara merata.
- d Pesan atau informasi yang akan disampaikan melalui tidak boleh terganggu oleh elemen lain, dalam artian ada kesesuaian antara media yang digunakan dengan kesiapan suasana kelas.
- e Media yang digunakan harus mampu menstimulasi siswa untuk terfokus pada pembelajaran dan informasi atau pesan yang disampaikan dapat ditangkap secara efektif oleh siswa.

#### **6. Langkah kegiatan evaluasi pembelajaran dan media**

##### **a Evaluasi pembelajaran**

Evaluasi ini digunakan untuk mengukur tentang sejauh mana keberhasilan pembelajaran dapat mencapai kompetensi minimal yang telah ditetapkan.

##### **b Evaluasi media**

Evaluasi ini digunakan untuk mengukur sejauh mana efektivitas penggunaan media dalam proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model permainan melalui multimedia adalah sebuah cara yang digunakan dalam menyampaikan pelajaran dengan menggunakan berbagai bentuk permainan yang dapat menciptakan suasana yang menyenangkan, serius tapi santai, dan tidak mengabaikan tujuan pelajaran yang hendak dicapai. Penulis pun berpandangan model permainan ini merupakan langkah untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam hal belajar sehingga dapat membentuk kepribadian peserta didik yang kreatif dan inovatif.

#### **b. Kelebihan dan Kekurangan Model Permainan Melalui Multimedia**

Model permainan adalah model yang sangat menarik. Namun model ini juga mempunyai kelebihan dan kekurangan seperti halnya model pembelajaran

yang lain. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru mata pelajaran, model apapun bentuknya memiliki kelebihan tersendiri.

### **1) Kelebihan Model Permainan Melalui Multimedia**

Model atau metode adalah jalan atau alur yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan. Metode salah satu jalan atau cara yang ditempuh untuk mencapai tujuan yang diharapkan pada setiap pembelajaran atau kegiatan lainnya. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru mata pelajaran, model apapun bentuknya memiliki kelebihan tersendiri. Kelebihan ini digunakan yang menunjang keberhasilan dalam proses kegiatan pembelajaran saat berlangsung.

Bermain merupakan prinsip dasar pendidikan anak usia dini, sehingga wajar apabila bermain menjadi salah satu metode yang wajib dilakukan guru dalam pembelajaran anak usia dini.

Rusman (2012, hlm.23) menjelaskan kelebihan model permainan melalui multimedia adalah sebagai berikut.

1. Peserta didik dirangsang untuk aktif, berfikir logis, sportif dan merasa senang dalam proses belajar mengajar.
2. Materi pembelajaran IPA dapat lebih cepat dipahami.
3. Kemampuan memecahkan masalah pada peserta didik dapat meningkat.

Berdasarkan penjelasan Rusman di atas, penulis dapat mengulis bahwa kelebihan model permainan yaitu sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur. Selain itu adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.

Menurut Sudjana (2010, hlm. 101), menjelaskan “Setiap pembelajaran memerlukan sebuah metode yang dapat menjadi alat pengembang kegiatan pembelajaran”. Adapun kelebihan-kelebihan model permainan melalui multimedia adalah sebagai berikut.

1. Disajikan dengan berbagai bentuk seperti tertulis, lisan, film, slide, rekaman, atau permainan peran.
2. Setiap peserta didik diberi kesempatan yang sama untuk menganalisis dan mengajukan informasi pada teks yang telah di baca.
3. Peserta didik dapat mengenali cerita dari tokoh tentang kehidupan nyata atau yang telah terjadi.

4. Mengembangkan suasana dan pendapat dengan menggunakan pengetahuan yang mereka miliki.

Berdasarkan penjelasan Sudjana kelebihan model permainan di atas, penulis dapat mengulas bahwa kelebihan permainan digunakan untuk merangsang minat peserta didik untuk mengajukan, menyajikan informasi dan menganalisis serta melibatkan peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Kimpraswil (dalam Muhammad, 2009, hlm. 26) mengatakan “Permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik”. Berdasarkan penjelasan Kimpraswil di atas, penulis dapat mengulas bahwa dengan adanya model permainan ini dapat menunjukkan peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik.

Ada 3 tipe pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran diantaranya sebagai berikut.

1. Multimedia digunakan sebagai salah satu unsur pembelajaran di kelas. Misal jika guru menjelaskan suatu materi melalui pengajaran di kelas atau berdasarkan suatu buku acuan, maka multimedia digunakan sebagai media pelengkap untuk menjelaskan materi yang diajarkan di depan kelas. Latihan dan tes pada tipe pertama ini tidak diberikan dalam paket multimedia melainkan dalam bentuk print yang diberikan oleh guru.
2. Multimedia digunakan sebagai materi pembelajaran mandiri. Pada tipe kedua ini multimedia mungkin saja dapat mendukung pembelajaran di kelas mungkin juga tidak. Berbeda dengan tipe pertama, pada tipe kedua seluruh kebutuhan instruksional dari pengguna dipenuhi seluruhnya di dalam paket multimedia. Artinya seluruh fasilitas bagi pembelajaran, termasuk latihan, feedback dan tes yang mendukung tujuan pembelajaran disediakan di dalam paket.
3. Multimedia digunakan sebagai media satu-satunya di dalam pembelajaran. Dengan demikian seluruh fasilitas pembelajaran yang mendukung tujuan

pembelajaran juga telah disediakan di dalam paket ini. Paket semacam ini, seperti dijelaskan sebelumnya, sering disebut CBL (*Computer Based Learning*).

Setelah diterapkannya model permainan melalui multimedia ini diharapkan dapat melatih daya pikir peserta didik untuk berpikir kritis, berani berpendapat, mampu menuangkan ide-idenya ke dalam sebuah tulisan, dan mengasah kemampuan peserta didik untuk berpikir lebih kritis, berinteraksi dengan sesama teman, bekerja sama dengan kelompok baik dengan kelompok sendiri ataupun kelompok lainnya, juga membagi ide dan daya kreatif agar siswa dapat memperoleh pembelajaran dari pengalamannya.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model permainan melalui multimedia merupakan setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Secara keseluruhan model permainan merupakan aktivitas yang dilakukan oleh individu yang sifatnya menyenangkan, yang berfungsi untuk membantu individu mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Dengan adanya model permainan melalui multimedia ini diharapkan dapat membantu siswa dalam belajar menganalisis teks biografi.

## **2) Kekurangan Model Permainan Melalui Multimedia**

Suatu strategi pembelajaran tidak selamanya sempurna, tepat secara menyeluruh bila diterapkan kepada sebuah mata pelajaran, dalam proses belajar mengajar metode yang digunakan selain memiliki kelebihan, adapula sisi kelebihan dari metode tersebut. Kekurangan menjadi satu permasalahan yang harus ditelaah.

Sadiman (2009, hlm. 81) menjelaskan kekurangan model permainan melalui multimedia adalah sebagai berikut.

1. Karena asyik, atau karena belum mengenai aturan/teknis pelaksanaan.
2. Dalam mensimulasikan situasi sosial permainan cenderung terlalu menyederhanakan konteks sosialnya sehingga tidak mustahil siswa justru memperoleh kesan yang salah.

3. Kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa orang siswa saja, padahal keterlibatan seluruh siswa dalam belajar amatlah penting agar proses belajar bisa lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan penjelasan Sadiman di atas, penulis dapat mengulas bahwa kekurangan model permainan yaitu tergantung pada guru yang mengolahnya dengan tepat agar model yang digunakan efektif di terapkan di kelas dengan memperhatikan situasi dan kondisi peserta didiknya. Selain itu, kekurangan model permainan ini Kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa orang peserta didik saja, padahal keterlibatan seluruh peserta didik dalam belajar amatlah penting agar proses belajar bisa lebih efektif dan efisien.

Rusman (2012, hlm. 38) menjelaskan kelemahan model permainan melalui multimedia sebagai berikut.

1. Tidak semua topik (materi pembelajaran) dapat disajikan dengan metode permainan.
2. Dapat memakan waktu yang lama dalam proses pembelajaran.
3. Permainan dapat mengakibatkan kelas gaduh sehingga dapat mengganggu ketenangan kelas sekitarnya.

Berdasarkan penjelasan Rusman, penulis mengulas bahwa model permainan melalui multimedia tersebut dapat berakibat kelas tidak kondusif karena adanya permainan yang dilakukan guru dan membuat kelas jadi gaduh atau berisik.

Menurut Suarjana (2000, hlm. 10) dan Istiqomah (2006), kelemahan model permainan melalui multimedia adalah sebagai berikut.

1. Bagi Guru  
Sulitnya pengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali, teliti dalam menentukan pembagian kelompok. Dan waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.
2. Bagi siswa  
Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa yang lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain. Berdasarkan

uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa kekurangan model permainan ini biasanya memerlukan strategi dan media pembelajaran yang disiapkan secara baik. Oleh karena itu ketersediaan media bermain merupakan syarat diterapkannya metode ini. Model permainan ini merupakan model yang kreatif untuk meningkat minat belajar siswa namun model ini juga mempunyai kekurangan sehingga guru harus lebih mengefektikan lagi model permainan ini.

Penjelasan Sadiman berdasarkan kelemahan model permainan melalui multimedia di atas, penulis mengulas bahwa kekurangan model permainan ini biasanya memerlukan strategi dan media pembelajaran yang disiapkan secara baik. Ketersediaan media bermain merupakan syarat diterapkannya metode ini. Model permainan melalui multimedia merupakan model yang kreatif untuk meningkat minat belajar peserta didik namun model ini juga mempunyai kekurangan sehingga guru harus lebih mengefektikan lagi model permainan ini.

Priyono (2012, hlm. 87) menjelaskan kekurangan model permainan melalui multimedia adalah sebagai berikut.

1. Membutuhkan biaya yang lebih, karena dalam metode bermain membutuhkan alat atau media yang harus dipersiapkan terlebih dahulu.
2. Membutuhkan ruang atau tempat yang khusus sesuai dengan tipe permainan yang dilakukan.
3. Sering terjadi saling berebut alat atau media bermain antara anak yang satu dengan yang lainnya apabila alat atau medianya tidak mencukupi.

Berdasarkan penjelasan Priyono di atas, penulis dapat mengulas bahwa kekurangan model permainan melalui multimedia biasanya membutuhkan biaya yang lebih karena dalam metode atau model permainan ini membutuhkan alat atau media yang harus dipersiapkan terlebih dahulu. Selain itu membutuhkan tempat yang khusus sesuai dengan tipe permainan yang dilakukan. Ulasan tentang kekurangan model permainan melalui multimedia ini yang harus diefektifkan oleh guru yang menggunakan model permainan.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dan kekurangan model permainan melalui multimedia yaitu bagaimana cara guru untuk mengefektifkannya dalam kelas karena permainan adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan untuk mencapai tujuan tertentu pula. Permainan adalah cara bermain dengan



mengikuti aturan-aturan tertentu yang dapat dilakukan secara individu maupun kelompok.

### **B. Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Hasil penelitian terdahulu merupakan hasil dari penelitian yang pernah diteliti mengenai materi yang berbeda dan model pembelajaran yang sama. Hasil-hasil penelitian tersebut akan menjadi bahan pertimbangan penulis dalam menyusun penelitian. Hasil penelitian terdahulu merupakan hasil penelitian yang menjelaskan hal yang telah dilakukan penulis lain.

Hasil penelitian terdahulu bertujuan untuk mengomparasikan penelitian yang akan dilaksanakan penulis dengan penelitian yang telah dilaksanakan oleh penulis terdahulu. Beberapa penelitian terdahulu yang sesuai dengan metode penelitian yang akan dilaksanakan penulis yakni, penelitian yang dilakukan oleh Asep Solihin, Basuki, dan Asep Dadan Gumelar, yang telah melakukan penelitian dengan metode yang sama dan materi yang berbeda yang mampu menghasilkan nilai peserta didik ada peningkatan.

Dengan adanya penelitian terdahulu ini penulis mendapat gambaran mengenai hasil penelitian dengan menggunakan metode yang sama dan materi yang berbeda, dengan adanya penelitian terdahulu ini penulis berharap adanya peningkatan dari hasil apa yang telah diteliti. penelitian terdahulu ini dapat membantu penulis dalam membandingkan hasil pembelajarannya yang diteliti dengan hasil penelitian terdahulu yang relevan. Berikut ini tabel penelitian terdahulu yang relevan diantaranya sebagai berikut.

**Tabel 2.1**  
**Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan**

<b>No.</b>	<b>Penulis</b>	<b>Judul Penelitian</b>	<b>Hasil Penelitian</b>
1.	Asep Solehin	Pembelajaran Mengidentifikasi Teks Biografi Melalui Model	Hasil Perhitungan t-test independent pada posttest, menunjukkan bahwa nilai

		Permainan ( <i>Ice Breaker</i> ) pada Siswa Kelas VII SMP 1 Sagalaherang Subang Tahun Pelajaran 2011/2012.	signifikansi lebih rendah dari 0,05 ( $0,046 < 0,05$ ), yang berarti bahwa gambar berseri dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis dan membaca teks recount. Selain itu, nilai $r$ adalah 0,325. Hal ini berarti bahwa gambar berseri berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan membaca dan menulis siswa.
2.	Basuki	Meningkatkan Kemampuan Siswa Kelas VI SD Negeri Soroyudan dalam Penghitungan Luas Gabungan Bangun Datar Melalui Model Permainan.	Model permainan dapat digunakan dalam pembelajaran menghitung luas gabungan bangundatar. Hal ini dapat dibuktikan dengan penghitungan $t_{hitung}$ sebesar 7,35 dan $t_{tabel}$ dengan taraf signifikan 5% atau tingkat kepercayaan 95% sebesar 0,75. Hal tersebut berarti, $(7,35 > 1,70)$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Berdasarkan hasil dari perhitungan maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan pembelajaran siswa sebelum dan sesudah penggunaan

			model permainan.
3.	Asep Dadan Gumelar	Pembelajaran Mengklasifikasi Struktur Teks Cerita Biografi dengan Menggunakan Metode <i>Discussion Stater Story</i> pada Siswa kelas X SMA N 1 Subang Tahun Pelajaran 2015/2016.	Hasil peningkatan kemampuan siswa dalam menulis berita dengan menggunakan pendekatan kontekstual dengan teknik <i>Discussion Stater Story</i> lebih baik . Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata hasil pretes, 60, dan postes 75, rata- rata kelas eksperimen yaitu 21,15, sedangkan kelas kontrol yaitu 15,07.

Dilihat dari tabel di atas, penulis mengambil pembelajaran yang sama yaitu menemukan/mengklasifikasi yang dilihat dari segi kata kerja operasional (KKO) pembelajaran. Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Dapat dibandingkan dengan materi yang berbeda, jika penulis terdahulu menggunakan materi ide pokok saja, maka penulis saat ini menggunakan materi teks biografi berdasarkan struktur. Metode yang digunakannya pun berbeda, namun cara pembelajarannya sama yaitu menganalisis/mengklasifikasi suatu materi pada proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu tersebut, penulis mencoba dengan judul “Pembelajaran menganalisis aspek makna dan kebahasaan teks biografi dengan menggunakan model permainan melalui multimedia pada siswa kelas X SMA N 1 Jalancagak Subang ”. Tujuannya yaitu untuk melihat perbedaan hasil ketika peserta didik diberikan materi yang sama dengan metode berbeda pada peneliti pertama dan kedua, serta untuk melihat perbedaan hasil ketika metode pembelajaran yang sama dengan materi pembelajaran yang berbeda pada

penelitian ketiga. Adanya penelitian terdahulu, penulis berharap dapat belajar lebih baik lagi dari hasil penelitian sebelumnya. Hasil penelitian terdahulu bertujuan untuk mengomparasikan penelitian yang akan dilaksanakan penulis dengan penelitian yang telah dilaksanakan oleh penulis terdahulu.

### **C. Kerangka Pemikiran**

Kerangka pemikiran adalah serangkaian konsep dan kejelasan hubungan antar konsep tersebut yang dirumuskan oleh peneliti berdasar tinjauan pustaka, dengan meninjau teori yang disusun dan hasil-hasil penelitian yang terdahulu yang terkait. Kerangka pemikiran ini digunakan sebagai dasar untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian yang diangkat. Pertanyaan tersebut bisa diartikan sebagai mengalirkan jalan pikiran menurut kerangka logis (*construct logic*) atau kerangka konseptual yang relevan untuk menjawab penyebab terjadinya masalah. Untuk membuktikan kecermatan penelitian, dasar dari teori tersebut perlu diperkuat hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan.

Kerangka pemikiran itu penting untuk membantu dan mendorong peneliti memusatkan usaha penelitiannya untuk memahami hubungan antar variabel tertentu yang telah dipilihnya, mempermudah peneliti memahami dan menyadari kelemahan/keunggulan dari penelitian yang dilakukannya dibandingkan penelitian terdahulu.

Sekaran (dalam Sugiyono 2014, hlm. 91) mengemukakan “Kerangka berfikir merupakan model konseptual bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”. Berdasarkan penjelasan yang dipaparkan Sekaran di atas, penulis mengulas penulis dapat mengulas bahwa kerangka pemikiran itu tentang bagaimana teori berhubungan dengan beberapa aspek yang telah di bagi dalam beberapa faktor dan permasalahan yang diidentifikasi.

Sugiyono (2014, hlm. 1) mengemukakan bahwa, kerangka berpikir menjelaskan secara teoretis pertautan antara variabel yang akan diteliti. Permasalahan yang dihadapi saat ini bahwa banyak peserta didik yang menganggap keterampilan menulis yang membosankan dan dianggap sulit. Dari

anggapan tersebut membuat peserta didik tidak termotivasi untuk meningkatkan kemampuan menulis bahkan tidak semangat jika ada tugas yang berhubungan dengan menulis, dibalik itu semua menulis adalah kegiatan yang menyenangkan, karena dapat menyalurkan ide dan emosi siswa dalam bentuk tulisan sehingga mendapatkan hasil yang bermanfaat. Tulisan juga bermanfaat sebagai penyambung gagasan yang bisa membuat siswa aktif menuangkan idenya.

Berdasarkan penjelasan Sugiono di atas penulis dapat mengulas bahwa kerangka berpikir merupakan peraturan antara variabel yang akan diteliti oleh penulis yang akan melakukan penelitian maka dengan adanya kerangka berpikir peneliti akan lebih terarah ketika melakukan penelitian secara langsung.

Kerangka pemikiran memberikan fungsi untuk memberikan gambaran ketika penelitian dilaksanakan dengan memperhatikan cara atau metode yang digunakan dalam penelitian. Tanpa adanya kerangka pemikiran peneliti tidak akan terarah terhadap permasalahan yang akan diteliti baik dalam kondisi kelas maupun dalam penyampaian materi dalam pembelajaran.

Menurut Nazir (2005, hlm. 154), dalam menggali hipotesis penelitian adalah sebagai berikut.

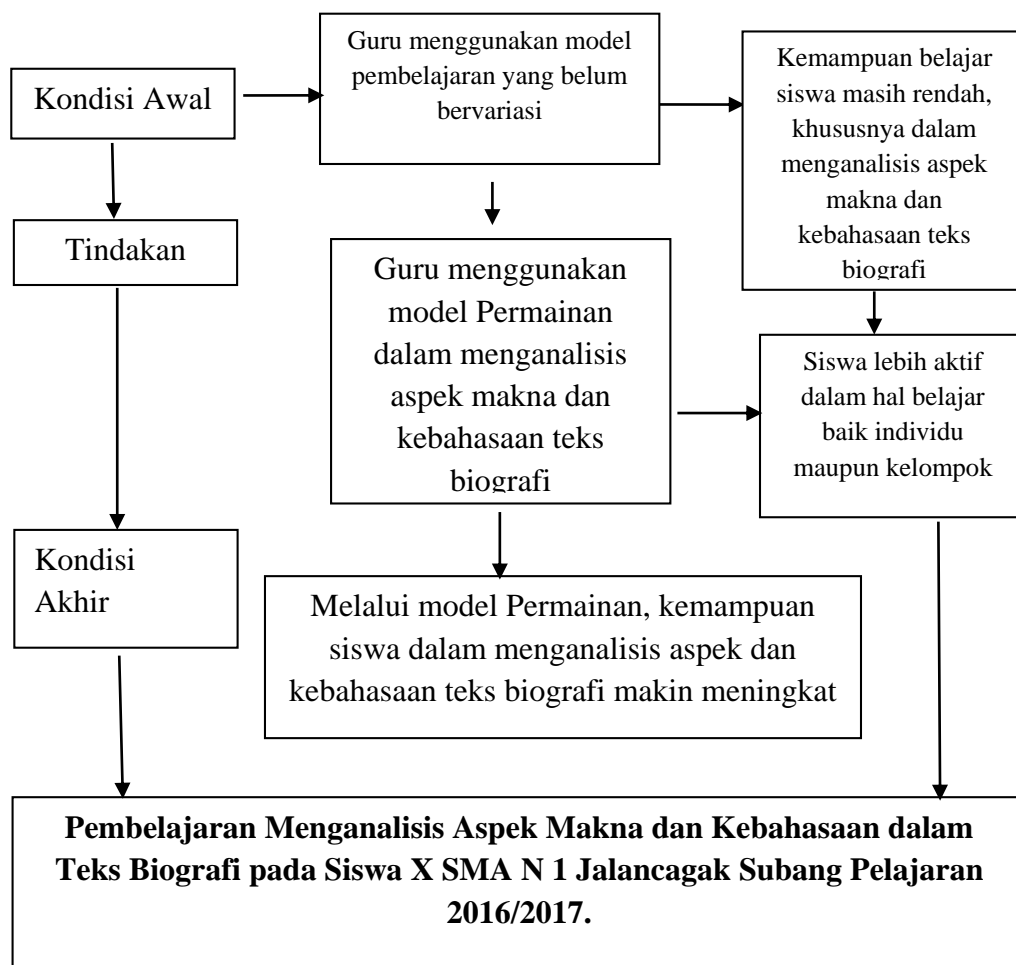
1. Mempunyai banyak informasi tentang masalah yang ingin dipecahkan dengan jalan banyak membaca literatur-literatur yang ada hubungannya dengan penelitian yang sedang dilaksanakan.
2. Mempunyai kemampuan untuk memeriksa keterangan tentang tempat-tempat, objek-objek serta hal-hal yang berhubungan satu sama lain dalam fenomena yang sedang diselidiki.
3. Mempunyai kemampuan untuk menghubungkan suatu keadaan dengan keadaan lainnya yang sesuai dengan kerangka teori ilmu dan bidang yang bersangkutan.

Berdasarkan penjelasan Nazir di atas, penulis dapat mengulas bahwa menemukan suatu hipotesis merupakan kemampuan peneliti dalam mengaitkan masalah-masalah dengan variabel-variabel yang dapat diukur dengan menggunakan suatu kerangka analisis yang dibentuknya. Kerangka pemikiran memberikan fungsi untuk memberikan gambaran ketika penelitian dilaksanakan dengan memperhatikan cara atau metode yang digunakan dalam penelitian. Tanpa adanya kerangka pemikiran peneliti tidak akan terarah terhadap permasalahan

yang akan diteliti baik dalam kondisi kelas maupun dalam penyampaian materi dalam pembelajaran.

Jadi, kerangka pemikiran adalah serangkaian konsep dan kejelasan hubungan antar konsep tersebut yang dirumuskan oleh peneliti berdasar tinjauan pustaka, dengan meninjau teori yang disusun dan hasil-hasil penelitian yang terdahulu yang terkait. Kerangka pemikiran itu penting untuk membantu dan mendorong peneliti memusatkan usaha penelitiannya untuk memahami hubungan antar variabel tertentu yang telah dipilihnya, mempermudah peneliti memahami dan menyadari kelemahan atau keunggulan dari penelitian yang dilakukannya dibandingkan penelitian terdahulu.

**Bagan 2.2**  
**Kerangka Pemikiran**



Dengan diadakannya penelitian tersebut, maka mata pelajaran yang bersangkutan diharapkan menjadi lebih baik, dan menghilangkan pendapat yang beranggapan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia itu sulit dan membosankan. Pentingnya peranan guru sebagai motivator untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan mengembangkan pengetahuan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada dasarnya pengetahuan merupakan pembekalan untuk meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan definisi para ahli di atas tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kerangka berpikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti. Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tersebut di atas, maka dalam menyusun kerangka berpikir kita harus memulainya dengan menegaskan teori apa yang dijadikan landasan dan akan diuji atau digambarkan dalam penelitian kita. Lalu dilanjutkan dengan penegasan tentang asumsi teoretis apa yang akan diambil dari teori tersebut sehingga konsep-konsep dan variabel-variabel yang diteliti menjadi jelas.

Selanjutnya, kita menjelaskan bagaimana cara mengoperasionalkan konsep atau variabel-variabel tersebut sehingga siap untuk diukur. Walaupun dalam kerangka berpikir itu harus terkandung kerangka teoretis, kerangka konseptual, dan kerangka operasional, tetapi cara penguraian atau cara pemaparannya tidak perlu kaku dibuat per sub bab masing-masing. Hal yang penting adalah bahwa isi pemaparan kerangka berpikir merupakan alur logika berpikir kita mulai dari penegasan teori serta asumsinya hingga munculnya konsep dan variabel-variabel yang diteliti.

#### **D. Asumsi dan Hipotesis**

##### **1. Asumsi**

Asumsi adalah kondisi yang ditetapkan sehingga jangkauan penelitian atau riset jelas batasnya. Asumsi merupakan teori yang dijadikan sebagai kerangka berpikir oleh peneliti yang telah diyakini kebenarannya.

Asumsi penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Penulis telah lulus Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian (MPK) diantaranya: Pendidikan Pancasila, Pendidikan Agama Islam, dan Pendidikan

Kewarganegaraan; lulus Mata Kuliah Keilmuan dan Keterampilan (MKK) diantaranya: Pendidikan Pancasila, Pendidikan Kewarganegaraan, Peng Ling Sos Bud Tek, *Intermediate English for Education*, Pendidikan Agama Islam; Mata Kuliah Ke-ahlian (MKK) diantaranya: Teori Sastra Indonesia, Teori dan Praktik Menyimak, Teori dan Praktik Komunikasi Lisan; Mata Kuliah Berkarya (MKB) diantaranya: Analisis Kesulitan Membaca, SBM Bahasa dan Sastra Indonesia, Penelitian Pendidikan; Mata Kuliah Perilaku Berkarya (MPB) diantaranya: Pengantar Pendidikan, Psikologi Pendidikan, Profesi Pendidikan, Belajar dan Pembelajaran; Mata Kuliah Berkehidupan Bermasyarakat (MBB) diantaranya: KKN dan PPL 1 (*Microteaching*).

- b. Pembelajaran menganalisis aspek makna dan kebahasaan teks biografi terdapat di dalam Kurikulum 2013 mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas X SMA N 1 Jalancagak Subang.
- c. Model permainan melalui multimedia merupakan cara yang digunakan oleh guru dalam menyajikan pelajaran dengan menciptakan suasana yang menyenangkan, serius tapi santai, dengan tidak mengabaikan tujuan pelajaran yang hendak dicapai.

Berdasarkan kajian teori yang sudah dipaparkan pada sub-bab ini, teori-teori yang disampaikan menurut para ahli adalah teori untuk memperkuat kajian yang telah disampaikan. Adanya teori-teori yang lengkap mengenai penerapan model Permainan melalui multimedia, penulis akan lebih mudah melangkah ke jenjang berikutnya yaitu melaksanakan penelitian di lapangan.

## 2. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara atas masalah yang diteliti, yang perlu diuji lebih lanjut melalui penelitian yang bersangkutan.

Margono (2004, hlm. 80) menyatakan "Hipotesis berasal dari perkataan hipo (*hypo*) dan tesis (*thesis*). Hipo berarti kurang dari, sedangkan tesis berarti pendapat". Berdasarkan penjelasan Margono di atas, penulis mengulasnya bahwa hipotesis adalah suatu pendapat atau kesimpulan yang sifatnya masih sementara. Hipotesis merupakan suatu kemungkinan jawaban dari masalah yang diajukan.



Hipotesis timbul sebagai dugaan yang bijaksana dari peneliti atau diturunkan (*deduced*) dari teori yang telah ada. Hipotesis juga dapat diartikan sebagai jawaban sementara yang dapat dipertanggung jawabkan atas pendapat tersebut dengan data atau informasi yang ada

Sugiyono (2013, hlm. 96) menjelaskan “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Berdasarkan penjelasan Sugiyono di atas, penulis mengulasnya bahwa hipotesis merupakan pernyataan dugaan tentang hubungan antara dua variabel atau lebih yang dinyatakan berdasarkan pemikiran peneliti atau diturunkan dari teori yang telah ada. Arikunto (2010, hlm. 13), memaparkan “Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”. Berdasarkan penjelasan Arikunto di atas, penulis mengulasnya bahwa hipotesis yang di maksud adalah kesimpulan sementara atas masalah penelitian.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis merumuskan hipotesis sebagai berikut.

Dalam penelitian ini, penulis merumuskan hipotesis adalah sebagai berikut.

- a. Penulis mampu merencanakan, melaksanakan, dan menilai kegiatan pembelajaran menganalisis aspek makna dan kebahasaan teks biografi dengan menggunakan model permainan melalui multimedia pada siswa kelas X SMA N 1 Jalancagak Subang.
- b. Siswa kelas X SMA N 1 Jalancagak Subang mampu menganalisis aspek makna dan kebahasaan dalam teks biografi dengan menggunakan model permainan.
- c. Model permainan melalui multimedia efektif digunakan dalam pembelajaran menganalisis aspek makna dan kebahasaan dalam teks biografi pada siswa kelas X SMA N 1 Jalancagak Subang.

Berdasarkan kajian teori yang sudah dipaparkan pada sub-bab ini, teori-teori yang disampaikan menurut para ahli adalah teori untuk memperkuat kajian yang telah disampaikan. Adanya teori-teori yang lengkap mengenai penerapan model permainan dalam pembelajaran menganalisis aspek makna dan kebahasaan dalam teks biografi, penulis akan lebih mudah melangkah ke jenjang berikutnya

yaitu melaksanakan penelitian di lapangan. Adanya sumber yang valid, pengertian-pengertian dalam kajian teori ini dapat dipertanggung jawabkan atas dasar buku sumber yang penulis gunakan telah sesuai dengan kajian teori mengenai teks biografi. Jadi hipotesis di atas sesuai dengan rumusan masalah dalam penelitian ini yakni penulis mampu merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran. Selain itu peserta didik mampu mengikuti pembelajaran menganalisis aspek makna dan kebahasaan teks biografi dengan menggunakan model permainan melalui multimedia pada siswa kelas X SMA N 1 Jalancagak Subang.